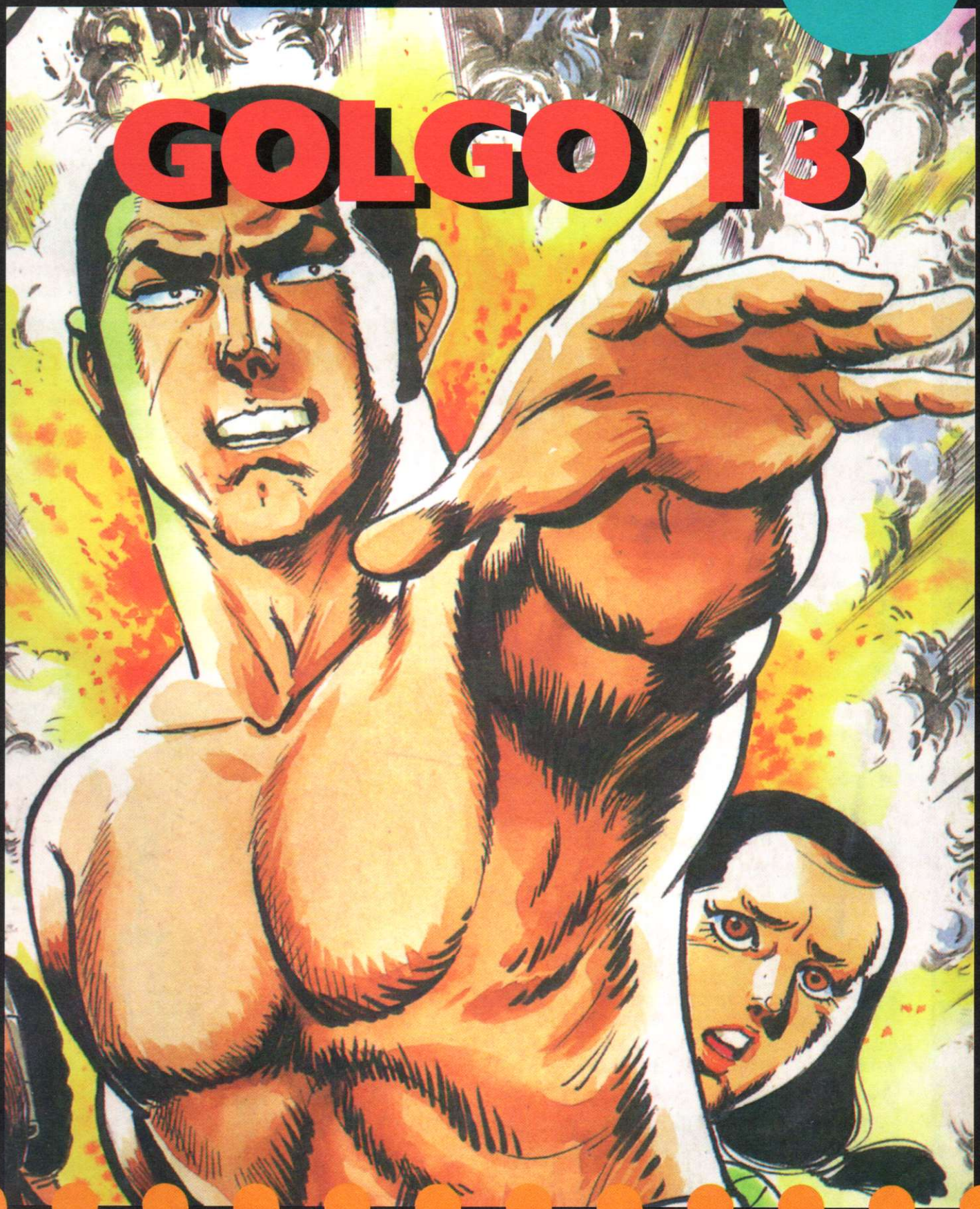
MANGA manía

17

GOLGO 13



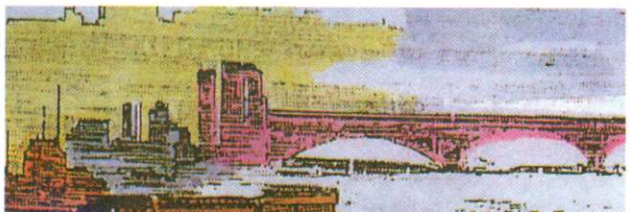
golgo 13

La historia se centra en Duke Togo –alias Golgo 13–, un antihéroe y despiadado asesino profesional que no está sujeto a ninguna clase de moral ni ética. Es el mejor, jamás ha despreciado un trabajo por difícil que sea y siempre ha cumplido escrupulosamente sus objetivos.

Pero en esta ocasión el cazador se convierte en presa y Golgo 13 se ve inmerso en el centro de una brutal persecución en la que están implicados los jefes de las agencias gubernamentales más importantes de los Estados Unidos (FBI, CIA). Esta caza del hombre se efectúa a lo largo de todo el globo terraqueo y en ella participan agentes de Italia, Estados Unidos, Brasil... Los agentes y confidentes de Golgo 13 van siendo eliminados –o comprados– uno a uno hasta dejarlo completamente solo ante el peligro. La única opción para nuestro "héroe" es atacar directamente al misterioso personaje que se encuentra detrás de toda esta gigantesca operación. Se trata del multimillonario Leonard Dawson, una de las personas más poderosas e influyentes de todo el mundo, que ha invertido una inmensa fortuna en esta acción para comprar a los mejores agentes y asesinos y cumplir su objetivo: acabar con Golgo 13. El móvil de esta espectacular cacería es la venganza, una venganza provocada por el asesinato de su hijo –Robert Dawson– a manos de Golgo 13. Tras varias intentonas fallidas contrata a los dos asesinos más sanguinarios del planeta: Oro y Plata, dos peligrosísimos hermanos que a lo largo de su "carrera" han dejado detrás suyo un reguero de sangre. Golgo 13 se enfrenta a la tarea más peligrosa de todo su historial, y por primera vez trabajará sin contrato y sin cliente. Esta vez se trata de un asunto muy personal.

golgo 13: el origen

Golgo 13 fue creado en 1969 por Takao Saito para la revista *Big Comics Original* de la editorial Shogakukan. Este infalible e invencible personaje se inspira en las novelas y películas de James



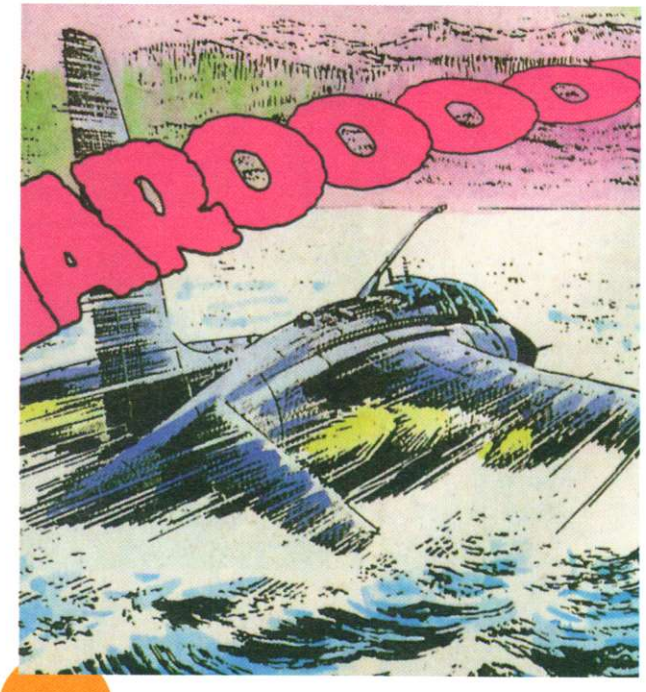
Bond, pero Golgo 13 es, a todos los efectos, un samurai en nuestra moderna sociedad. Se desconoce su verdadera nacionalidad –aunque se supone que es japonés–, así como su nombre real (se supone que Duke Togo es un nombre falso) y su pasado. En sus más de 25 años de carrera jamás ha sonreído ni ha mostrado sus sentimientos, y las mujeres han sido un mero objeto de placer. Todo esto le ha permitido cometer un asesinato cada quince días desde 1969 y convertirle en el mejor asesino del mundo.

Su nombre en código, Golgo 13, hace referencia a Golgota, el nombre de la colina donde Cristo fue crucificado. Por su parte, el número 13 es la cifra –por defecto– de la mala suerte o la fatalidad y también tiene su origen en los tiempos de Cristo. Su popularidad fue en aumento y esto hizo posible que en 1983 **Golgo 13** saltara a las pantallas cinematográficas gracias a la productora Tokyo Movie Shinsha, con dirección del veterano Osamu Dezaki. A lo largo de los más de 90 minutos, el film sigue al pie de la letra todos los esquemas y conceptos del manga, respetando íntegramente el espíritu original de **Golgo 13**.

takao saito: el creador

El creador de **Golgo 13** nació en 1936. Su infancia fue algo turbulenta, entre correccional y correccional. Pero gracias a su habilidad para el dibujo pudo escapar de este deseperanzador círculo cerrado y publicó a los 19 años su primer trabajo prefesional: Kuki Danshaku (**El barón aéreo**). Más adelante, en 1960, fundó el estudio Saito Productions, una compañía que actualmente emplea a más de veinte artistas y que realiza mensualmente alrededor de 600 páginas repartidas en historias de samurais, ciencia-ficción, adaptaciones de James Bond, así como otros géneros. El público adulto es el principal destinatario de esta importante producción.

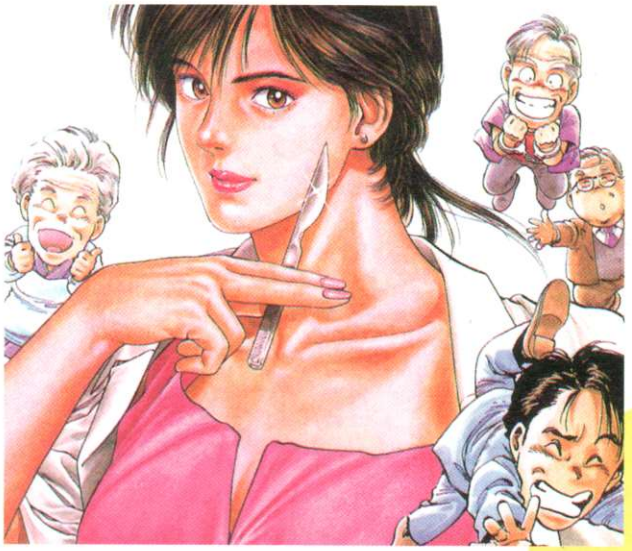
La creación más popular de Takao Saito es **Golgo 13**, la expresión definitiva del manga *hard-boiled* y uno de los personajes más populares dentro del mundo del manga.



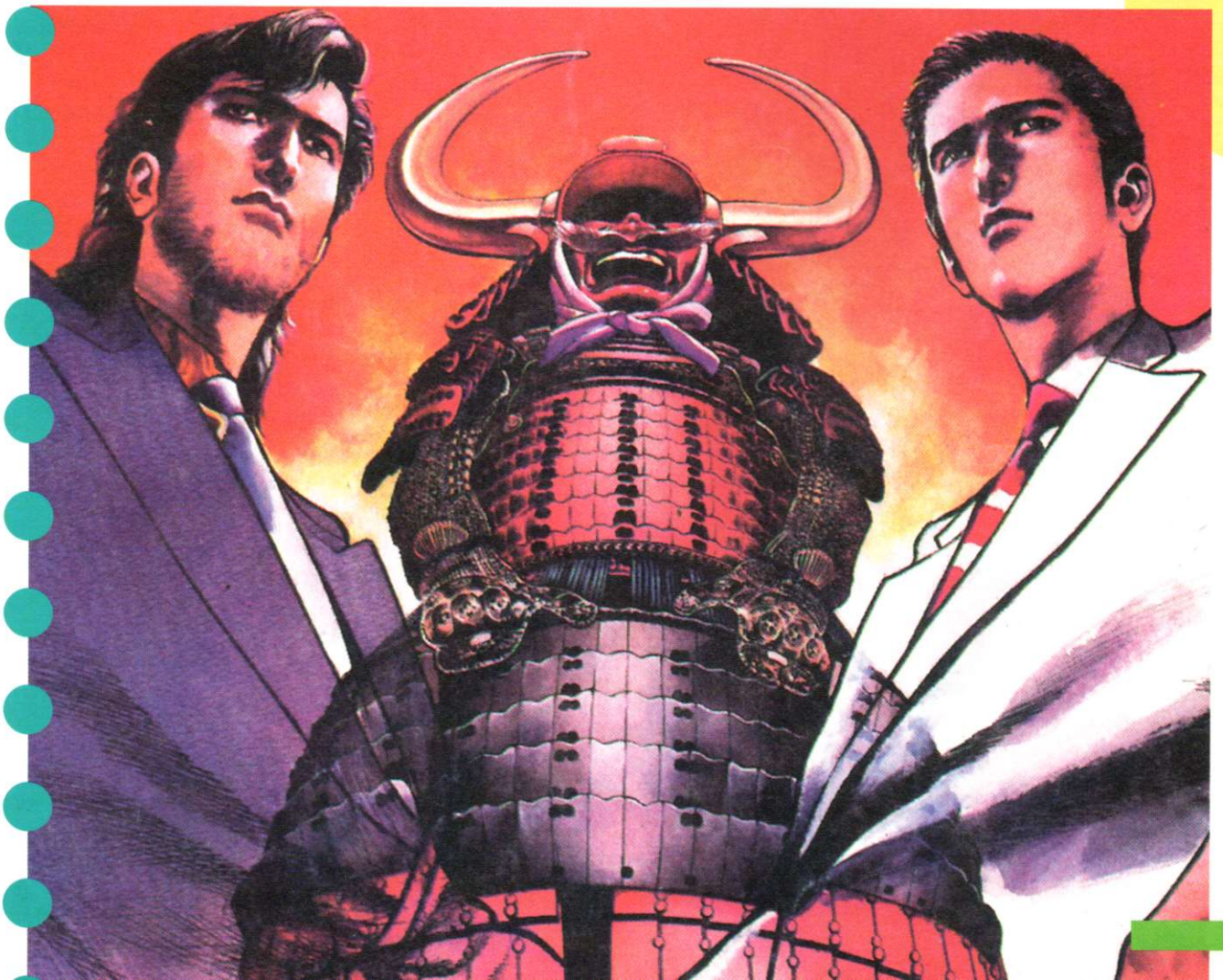
próxima entrega:
royal space force
-wings of honneamise-

el Manga

Aunque pueda parecer descabellado, para adentrarnos en el manga *hard boiled* debemos remontarnos al pasado feudal de Japón, una sociedad dividida en cuatro castas: comerciantes, artesanos, granjeros y guerreros. Y el samurai es la máxima expresión de esta última. Estos guerreros y militares se rigen por el código del Bushido, "El Camino del Guerrero", un conducta idealista que aglutina elementos del budismo, confucionismo y sintoismo –la religión nativa de Japón. El Bushido propugna la lealtad a cualquier precio hacia un único líder o jefe y el abandono del mundo materialista para adentrarse en uno espiritual al que sólo los verdaderos guerreros pueden acceder. Ni el paso de los siglos ni la moderna sociedad japonesa han podido acabar con el código de los guerreros, que ha sobrevivido hasta nuestros días. ¿Pero cómo lo ha conseguido? ¿En qué lugar de la sociedad se ha asentado?



La realidad es que en ninguna de las castas anteriormente mencionadas. Los descendientes directos que abogan por llevar una vida acorde con el Bushido y las tradiciones samurai no se encuentran ni entre los militares ni entre los políticos, sino en los bajos fondos y en el crimen organizado. Efectivamente, muchas cosas y conceptos han cambiado, pero los yakuza –la mafia japonesa– viven inmersos en los conceptos del honor y la lealtad que datan de siglos atrás. Creen en el "on" (la obligación), "giri" (el deber), "ninjoh" (el honor y la compasión) y su organización interna sigue los patrones tradicionales basados en la más absoluta lealtad y ciega devoción hacia su "oyabun" (el líder).



Los modernos samurai son los asesinos profesionales y los integrantes de los diferentes clanes yakuza. Estos clanes están introducidos en toda clase de negocios, partidos políticos, etc., e incluso llegan a producir y promocionar películas que presentan a nobles y trágicos héroes yakuza. Por supuesto, tal y como veremos a continuación, el manga no da la espalda a este tema.

El yakuza como excusa de la acción

Dentro del manga existen toda clase de historias protagonizadas por yakuzas y asesinos y lo más habitual es encontrarlos como personajes fuera de su época, sin ningún lugar en el que encajar si exceptuamos las propias organizaciones yakuza. Evidentemente el exponente más claro es **Golgo 13**, creado en 1969 por Takao Saito. Este manga presenta a un frío asesino sin sentimientos y absolutamente amoral que viene asesinando sin piedad desde hace más de 25 años.

Showa Gokudoshi (**Condenados en el Periodo Showa**) es una serie de 23 volúmenes sobre las andanzas de diferentes héroes yakuza cuyo creador, Kazuhiko Murakami, presenta un estilo gráfico prácticamente idéntico al de Takao Saito.

Uno de los dibujantes más prolíficos en este género es Ryoichi Ikegami. A mediados de los setenta realizó Otokogumi (**Banda de hombres**), un manga con guión de Tetsu Kariya. Este manga ofrece una versión del crimen organizado en las bandas juveniles –muy frecuente en las universidades japonesas. Ya en los años ochenta, Ikegami se encargó del manga que le hizo popular en occidente, **Crying Freeman**, la historia de un joven artista (alfarero) que es obligado a asesinar en contra de su voluntad. El guión estaba escrito por el veterano Kazuo Koike. Sho Fumimura fue el encargado de escribir **Sanctuary**, una nueva y polémica historia dibujada por Ikegami basada en los objetivos de dos jóvenes yakuza que ambicionan el poder gubernamental absoluto para limpiar la imagen del estamento político japonés.

Otras series que se incluyen en este género y que merecen atención son **Yanki Kappuhtai**, de Masahide Motohashi, que trata sobre una guerra de bandas llevada hasta su último extremo, y **Hotel Harbour View**, de Natsuo Sekikawa y Jiroh Taniguchi, una brillante historia en el más clásico estilo de la serie negra.

La acción por la acción

Si nos alejamos de los bajos fondos nos encontramos con el manga *hard boiled* menos clásico, que sigue las pautas del moderno cine de *Honk Kong* de Jhon Woo y Tsui Hark, por citar tan sólo a dos renombrados directores. Películas como *The Killer, Hard Boiled* o la saga de *A Better Tomorrow* se han dejado sentir en la moderna sociedad de consumo japonesa y –de nuevo– el manga no es ninguna excepción. En esta ocasión, el protagonista no conserva los valores tradicionales –es más, se burla de ellos– y está más acorde con el individualismo y el egocentrismo que caracteriza a la sociedad moderna.

Dentro de este estilo podemos destacar **Hunter**, de Masaomi Kanzaki, que narra las aventuras de un joven detective armado hasta los dientes y encargado de los casos más salvajes y arriesgados. La interesante **Pineapply Army**, de Kazuya Kudo y Naoki Urusawa, se centra en la vida de un mercenario que adiestra a civiles para que puedan defenderse de cualquier la amenaza. **Gun Smith Cats**, de Kenichi Sonoda, es uno de los más claros ejemplos de "la acción por la acción". En esta serie, dos bellas policías resuelven a tiro limpio los casos más difíciles y que sus compañeros han tenido que abandonar.

Otra serie alejada de los cánones tradicionales fue **City Hunter**. La divertida creación de Tsukasa Hojo presenta a un detective muy peculiar que se preocupa más de conquistar a sus clientes –siempre mujeres– que de resolver los casos. Tsukasa intentó repetir la misma fórmula (esta vez con personaje femenino) años después con la divertida **Rash!**

La nueva generación

Por último, retomemos el hilo de las series que tienen como ámbito de acción las universidades y/o bandas juveniles. Anteriormente hemos mencionado **Otokogumi**, pero existen muchos ejemplos de series similares. Entre ellas el popular manga **Blues**, de Masanori Morita, que a base de mucha acción y humor presenta las desventuras de Manda Taison, un difícil alumno líder de una de las bandas más importantes de la universidad. **Crows**, de Hiroshi Takahashi, presenta una temática similar pero prescinde del humor para ofrecernos la violencia desatada entre bandas rivales. **Nuimon! Takoshini Ouendan**, de Yuzo Tokoro, también ofrece una buena mezcla de humor y acción. Para finalizar, cabe destacar a una de las series más famosas de este sub-género, **Be-Bop High School**, uno de los primeros manga que incidieron en el tema de las bandas juveniles y que llegó a ser un auténtico *best-seller*.

Tsukasa Hojo

El *Shonen Jump* semanal de la editorial Shueisha es uno de los trampolines más importantes desde el cual se han lanzado al estrellato muchos y diversos autores: Akira Toriyama (**Dr. Slump** y **Dragon Ball**), Izumi Matsumoto (**Kimagure Orange Road**), Masami Kurumada (**Saint Seiya**), Yoichi Takahashi (**Captain Tsubasa**) o Tsunomaru (**Mon Mon Mon**), por destacar algunos nombres ilustres. El autor que nos concierne ahora, Tsukasa Hojo, también saltó a la fama a través de esas páginas.

Tsukasa Hojo nació el 5 de marzo de 1959. Desde muy pequeño mostró una innata habilidad para el dibujo y desarrolló un grafismo muy realista, alejado del trazo semicaricaturesco tan habitual en el manga. Sus cualidades no pasaron desapercibidas para las grandes editoriales y finalmente en 1979 Tsukasa Hojo realizó su primer trabajo como profesional –**Space Angel**, una historia corta– en una de las grandes compañías, la editorial Shueisha, de la que no se ha movido desde entonces.

En los dos años siguientes Tsukasa Hojo trabajó como ayudante y asistente, y de vez en cuando realizó alguna historia corta, como Ore wa otokoda! (**¡Soy un chico!**). No fue hasta mediados de 1981 cuando consiguió saltar al estrellato gracias a otra historia corta, **Cat's Eye**. La reacción del público no se hizo esperar y la espectacular acogida motivó el inicio de la serialización de la obra. Durante tres años y 18 tomos recopilatorios, Tsukasa narró las aventuras de Ai, Rui y Hitomi, tres ladronas profesionales especialistas en obras de arte.

Durante el transcurso de esta serie, Hojo siguió creando nuevas historias cortas entre las que destacan una nueva de **Space Angel** y el debut del detective más famoso del manga, Ryo Saeba, un peculiar defensor de la ley y protagonista de **City Hunter**. Ryo es un investigador privado que sólo acepta casos de mujeres –preferentemente jóvenes y hermosas– y cuyo carácter está más cercano al de un obseso sexual que al clásico detective. El humor jugó un importante papel en el transcurso de la historia. Nuevamente, el éxito llamó a la puerta de Hojo y **City Hunter** "vivió" desde 1985 a 1991, con un total de 35 volúmenes.

En este periodo de tiempo Tsukasa no descansó y, entre caso y caso de Ryo, siguió dibujando nuevas historias como **Neko manma okawari**, **Splash!**, **Taxi Driver**, etc., que más tarde fueron recopiladas en un tomo especial titulado **Tenshi no rimino**. Tras el fin de **City Hunter** y un merecido descanso, Tsukasa Hojo volvió en 1994 con una nueva historia que se alargó hasta el año siguiente, **Rash!** En esta serie encontramos los mismos ingredientes que en **City Hunter** (acción, humor a raudales y un toque de erotismo), salvo una pequeña diferencia: en esta ocasión el personaje principal de la historia es una chica detective. En la actualidad, Tsukasa Hojo sigue preparando nuevos proyectos y series que a buen seguro volverán a triunfar en las páginas del *Shonen Jump*.

Como último apunte, reseñar que existe un libro de arte, *Tsukasa Hojo Illustrations*, que se dedica a repasar buena parte de la obra de Tsukasa Hojo y que contiene numerosas imágenes de sus dos series más famosas, **Cat's Eye** y **City Hunter**. Este interesante libro fue publicado en 1991 por la editorial Shueisha y es una pieza imprescindible para todo buen otaku.

AÑO 1992 (2. parte)

El segundo semestre de este año nos dejó una buena cantidad de producciones. Tanto en TV como en el cine y en el campo de los OVA's existió bastante igualdad en cuanto a calidad y cantidad. La época de crisis en la TV debida a la irrupción del OVA había pasado y ahora el animé de calidad y los buenos títulos abundaban en los dos terrenos. En medio se encontraba la gran pantalla, donde las producciones –más costosas– limitaban el número de historias de calidad. Sin embargo, este año fue pródigo en grandes títulos. En resumen, el segundo semestre de 1992 siguió más o menos los pasos del primero y vio surgir algunas series que hoy en día ya son un mito entre los otaku.

Entre la ingente cantidad de series que comenzaron a emitirse en TV destacan algunas que, por el éxito del manga original, no podían dejar de adaptarse a la animación, tal es el caso de la obra más famosa de Yoshihiro Togashi, **Yu Yu Hakusho**, o el extravagante manga **Shônen Papuwa-kun**, que relata las aventuras de un joven salvaje isleño que intentará evitar que unos malvados roben la joya sagrada de la isla. Tras estas dos obras, también destacaron **Yadamón** y **Mikan** (emitida en España por los canales autonómicos con el mismo nombre). También hubo tiempo para la emisión de dos clásicos, Flandes no inu –boku no Patrash– (**El perro de Flandes**) y **Calimero**, junto a un especial del ladrón más celebérrimo del animé: **Lupin Sansei**. Por último cabe destacar la emisión en la Fuji TV de un especial de **Garou Densetsu Battle Fighters** (conocido en nuestro país como **Fatal Fury**).

Por lo que hace a la pantalla grande, los títulos de las producciones fueron más sonados y coincidieron con las ferias de animé de editoriales tan importantes como Shueisha, Kadokawa y Shogakukan. Del primer certamen destaca la presentación de la séptima película de **Dragon Ball Z** titulada **Kiukugen Battle!! Sandai Super Saiyajin** y la primera de **Rokudenashi Blues** (manga ambientado en la universidad y en el que las peleas entre bandas se entremezcla con el humor y los romances). En el segundo destacó la segunda entrega de las aventuras de Katsumi Liqueur en **Silent Möbius 2 -The Motion Picture** y la continuación de Arislan en **Arislan Chronichles II**. De la tercera feria de animé no hay que olvidar la segunda película de **Ranma 1/2** y el film dedicado a **Yawara!** (emitida en nuestro país por los canales autonómicos con el título de **Cinturón Negro**).
Punto y aparte merece la producción más celebérrima de Hayao Miyazaki desde **Tonari no Totoro**, nos referimos al inimitable

Akai no Buta o **Porco Rosso**. De bella factura, este film ha cautivado a pequeños y mayores dejando tras de él una estela digna de los grandes films.

En cuanto a los OVA's, el segundo semestre fue un poco movido ya que aparecieron muchas novedades. Algunas fueron sonadas, como la adaptación al animé del manga de Kazushi Hagiwara, **Bastard!!**, o la del manga de Clamp titulado **RG Veda**. También se debe destacar la aparición de los OVA's de **Doomed Megalopolis**, **Musekinin Kanchô Tylor**, **Tenchi Muyo** y **Bannô Bunka Neko Musume** (**Cat girl Nuku Nuku**) de Yuzo Takada y Yuji Moriyama. Entre el aluvión de novedades fueron dos los títulos que vieron finalizar sus series, **Macross II** –con **Lovers Again**–, y la salida al mercado de sus volúmenes 5 y 6, y **Kidô Senshi Gundam** –con **0083**–, que llegó a completar los volúmenes 11 y 12.

diccionario manga

SHIN: Palabra japonesa que significa "nuevo". Se utiliza en diversos mangas y animé que han iniciado una nueva etapa o han sido recuperados y/o convertidos en nuevas series.

SHIN GE GE GE NO KITARO: Nueva entrega de esta serie de la Toei que fue producida en el año 1971 y que consta de 45 episodios. La serie retoma el argumento de la anterior con las aventuras de Kitaro y sus compañeros. El diseñador de los personajes fue Shigeru Mizuki.

SHIN KYOJIN NO HOSHI: Continuación de una de las series más populares de béisbol. En esta ocasión, su protagonista, Hyuma Hoshi, volverá a probar los laureles del éxito y su equipo se batirá contra rivales más poderosos.

SHIN MAPLE TOWN MONOGATARI PALM TOWN: Conocida en nuestro país como **La aldea del arce**, esta producción del año 1987 de la Toei consta de 44 episodios y narra las aventuras de los simpáticos habitantes de la aldea de Palm, cada uno de ellos de una raza animal diferente.

SHIN MITSUBACHI MAYA NO BOKEN: El éxito de su primera parte hizo posible en el año 1982 esta segunda entrega de 52 episodios. Esta serie se popularizó en nuestro país como **La abeja Maya**.

SHIN TAKARAJIMA: Ésta es la legendaria **Nueva isla del tesoro**, dibujada por Osamu Tezuka y que revolucionó la industria del manga. Las técnicas cinematográficas que aparecían en este manga cambiaron por completo el concepto de la historieta japonesa.

SHIRATO, SAMPEI: Uno de los autores clásicos del manga, especializado en historias de la época feudal japonesa. Consiguió su popularidad al publicar **Kamui Den**.

SONGOKU SILK ROAD WO TOBU!!: Producción de la Tokyo Movie Shinsha del año 1982. Es un musical que relata la historia del rey mono Son Gokuh, historia basada en una leyenda popular china.

SOREIKE! APANMAN: Divertida serie infantil en la que el protagonista es un trozo de pan enfundado en un traje de superhéroe. Su máxima preocupación es salvar a los comestibles del terrible villano Putrefacción e intentar no ser engullido.

SPACE ADVENTURE COBRA: Obra de Buichi Terasawa (autor de **Gokuh: Midnight Eye** y **Bat)**. La historia gira en torno a un cazarrecompensas galáctico, un tanto rudo pero simpaticote, que correrá mil y una aventuras en los casos más extraños y peligrosos.

STREET FIGHTER: Mítico videojuego creado por Capcom y que se ha convertido en toda una leyenda. Gracias a su popularidad se han producido series de manga y animé, destacando la película **Street Fighter**: **The Movie**.

SUPER MARIO BROSS: Otro mítico videojuego que ha traspasado la barrera de la pantalla para instalarse en el mundo del manga y el animé. Las aventuras de Mario y Luigi fueron adaptadas en una divertida serie por el autor Yukio Sawada.

MANGA manía

©1995 Europea de Promoción y Fomento, S.A.
Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32460-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.